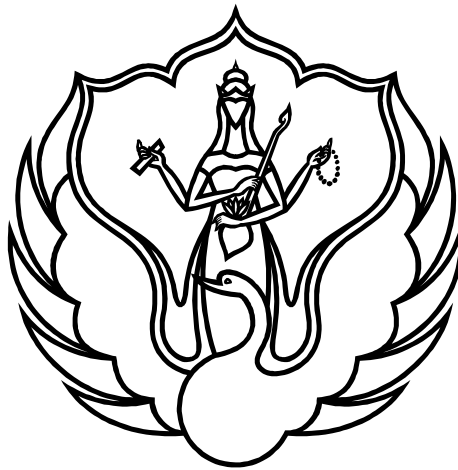


LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “GADIS KECIL”
DENGAN TEHNIK DIGITAL *DRAWING*
*FRAME BY FRAME***



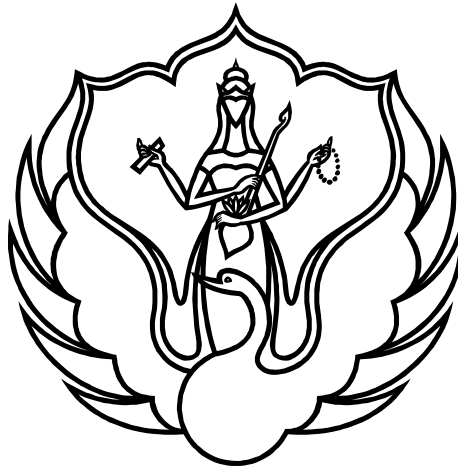
Lila Dahlia
NIM 1500117033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “GADIS KECIL”
DENGAN TEHNIK DIGITAL *DRAWING*
*FRAME BY FRAME***

LAPORAN TUGAS AKHIR
diajukan kepada Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
guna memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:
Lila Dahlia
NIM 1500117033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

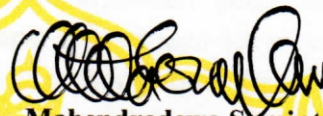
PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “GADIS KECIL” DENGAN TEKNIK DIGITAL *DRAWING FRAME BY FRAME*

Disusun oleh:

Lila Dahlia

NIM. 1500117033

Pameran, penayangan, dan laporan tertulis Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 12 JUL 2018



Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji



Andri Nur Patrio, M.Sn.
Pembimbing II / Anggota Penguji



Tanto Harthoko, M.Sn.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



Tanto Harthoko, M.Sn.
NIP. 19710611 199803 1 002

Mengetahui,
Dekan



Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19610710 198703 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini,

Nama : Lila Dahlia
No. Induk Mahasiswa : 1500117033
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“GADIS KECIL” DENGAN TEHNIK
DIGITAL *DRAWING FRAME BY FRAME*

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 08 Juni 2018

Yang menyatakan

Lila Dahlia
NIM. 1500117033



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat dan kasih sayang-Nya sehingga, Penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan Penciptaan Karya Tugas Akhir dengan judul Penciptaan Film Animasi 2D “GADIS KECIL” Dengan Teknik Digital *Drawing Frame By Frame*. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, baik kritik maupun saran yang bersifat membangun guna perbaikan laporan tugas akhir ini lebih lanjut, akan penulis terima.

Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan dari banyak pihak. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Kedua Orang Tua, yang memberikan motivasi, dorongan, kasih sayang, cinta, inspirasi, bahkan sokongan moril, dan materil untuk semua ini;
2. Almamater kebanggaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Marsudi, S. Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam;
5. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam dan Dosen Penguji Ahli;
7. Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I;
8. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II;
9. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
10. Teman-teman angkatan 2014 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

Yogyakarta, 08 Juni 2018

Lila Dahlia

ABSTRAK

Bercerita tentang kisah persahabatan monster dan seorang gadis kecil yang tidak memandang ras makhluk hidup. Semua makhluk hidup bisa bersahabat. Sebuah karya perdana sebagai karya yang diciptakan sebagai uji coba dalam pembuatan serial 2D animasi dari praproduksi hingga pasca produksi dengan menggunakan alat berupa laptop dengan spesifikasi menengah.

Dibuat dengan tehnik digital 2D *non dialogue*, walaupun *non dialogue* diharapkan penonton dapat mengerti dengan apa yang disampaikan, hal tersebut merupakan tantangan tersendiri dalam pembuatan film animasi ini. Untuk *animating*, *background aset* serta *effect* semua dilakukan dengan tehnik digital tanpa mengurangi seni dari tehnik tradisional karena pada akhirnya proses pembuatan tetap tertuju dengan proses *frame by frame* yang tidak berbeda jauh dengan tehnik tradisional. Penciptaan film 2D animasi “Gadis Kecil” menghasilkan sebuah karya animasi 2D dengan total durasi 5 menit.

Kata kunci : Animasi 2D, *Digital Drawing*, Gadis Kecil

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan.....	2
D. Sasaran.....	2
E. Indikator Capaian Akhir	3
1. Praproduksi	3
2. Produksi	4
3. Pascaproduksi.....	5
BAB II EKSPLORASI.....	6
A. Landasan Teori	6
B. Tinjauan Karya	11
1. <i>Missing Halloween</i>	11
2. <i>The Life of Death</i>	12
3. <i>Who's Hungry</i>	12
4. <i>Sote</i>	13
5. Amy.....	13
BAB III PERANCANGAN	14
A. Cerita	14
1. Tema.....	14
2. Sinopsis	14
3. <i>Storyline</i>	14
4. Treatment	15
B. Desain	21
1. Tokoh/Karakter	21
2. Properti atau <i>asset</i> & Latar.....	25
C. Audio & <i>Sound Effect</i>	26

BAB IV PERWUJUDAN	27
A. Pra Produksi	27
1. Skenario.....	27
2. Visualisasi	70
3. <i>Storyboard</i>	73
4. <i>Pipeline</i> Produksi	75
A. Produksi.....	78
1. <i>Animating</i>	78
2. <i>Background</i>	82
3. <i>Background Music and Sound Effect</i>	84
C. Pascaproduksi	85
1. <i>Editing</i>	85
2. <i>Mastering</i>	86
3. <i>Merchandising</i>	86
BAB V PEMBAHASAN	87
A. Penerapan 12 Prinsip Animasi	87
1. <i>Squash and Stretch</i>	87
2. <i>Anticipation</i>	87
3. <i>Staging</i>	88
4. <i>Straight ahead and pose to pose</i>	88
5. <i>Follow Trough and Overlapping Action</i>	89
6. <i>Slow In and Slow Out</i>	90
7. <i>Arcs</i>	91
8. <i>Secondary Action</i>	91
9. <i>Timing</i>	92
10. <i>Exaggerations</i>	93
11. <i>Solid Drawing</i>	93
12. <i>Appeal</i>	94
B. Pembahasan Film	94
1. <i>Prolog</i>	95
2. <i>Preposisi</i>	95
3. Konflik	95
4. Resolusi	95
C. Analisis Biaya Produksi	96
1. Biaya Tenaga kerja	96
2. Biaya Tidak Langsung	96

3. Biaya <i>Mastering</i> Film	97
4. Biaya <i>Merchandise</i> dan Perlengkapan Pameran	97
5. Total Biaya	97
BAB VI PENUTUP	98
1. Kesimpulan	98
2. Saran.....	98
3. Daftar Pustaka	100
LAMPIRAN	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Referensi <i>mood</i> suasana dan konsep warna.....	11
Gambar 2.2 Referensi desain karakter monster.....	12
Gambar 2.3 Referensi musik latar dan <i>dark mood</i>	12
Gambar 2.4 Referensi adegan mencekam.....	13
Gambar 2.5 Referensi adegan.....	13
Gambar 3.1 Desain gadis kecil.....	21
Gambar 3.2 Desain awal monster	22
Gambar 3.3 Desain monster.....	22
Gambar 3.4 Desain Anna - ibu tiri.....	23
Gambar 3.5 Desain George - ayah tiri	24
Gambar 3.6 Desain Leo - kakak tiri	24
Gambar 4.1 Tampilan hutan (tengah hutan)	25
Gambar 4.2 Tampilan tepi hutan.....	25
Gambar 4.3 Tampilan hutan.....	26
Gambar 4.4 Tampilan desa	26
Gambar 5.1 Desain Karakter Gadis Kecil.....	70
Gambar 5.2 Desain Karakter Monster.....	71
Gambar 5.3 Desain Karakter Anna	72
Gambar 5.4 Desain Karakter George	73
Gambar 5.5 Desain Karakter Leo.....	73
Gambar 5.6 cuplikan <i>storyboard</i> Gadis Kecil.....	74
Gambar 5.7 cuplikan <i>storyboard</i> Gadis Kecil.....	75
Gambar 5.8 <i>stilomatic</i> film animasi Gadis Kecil	78
Gambar 5.9 <i>Key frame sc01_shot02</i> film animasi Gadis Kecil	79
Gambar 5.10 <i>Inbetween sc07_shot11</i> film animasi Gadis Kecil.....	79
Gambar 5.11 <i>Clean up sc07_shot11</i> film animasi Gadis Kecil	80
Gambar 5.12 <i>texture</i> serta <i>pallets</i> monster dan Gadis Kecil.....	81
Gambar 5.13 tampilan hasil warna monster.....	81
Gambar 5.14 tampilan tahap render.....	82
Gambar 5.15 <i>line art background image</i>	83
Gambar 5.16 hasil <i>coloring background image</i>	84
Gambar 5.17 <i>Screenshot</i> Proses <i>Editing</i>	86

Gambar 6.1 penerapan prinsip <i>squash and stretch</i> pada karakter.....	70
Gambar 6.2 penerapan prinsip <i>anticipation</i> pada karakter	71
Gambar 6.3 penerapan prinsip <i>Staging</i>	72
Gambar 6.4 penerapan prinsip <i>Staright Ahead Action</i>	73
Gambar 6.5 penerapan prinsip <i>Follow Trough and Overlapping Act</i>	73
Gambar 6.6 penerapan prinsip <i>Slow in and Slow out</i>	74
Gambar 6.7 penerapan prinsip <i>Arcs</i>	75
Gambar 6.8 penerapan prinsip <i>Secondary Actions</i>	78
Gambar 6.9 penerapan prinsip <i>Timing</i>	79
Gambar 6.10 penerapan prinsip <i>Exageration</i>	79
Gambar 6.11 penerapan prinsip <i>Solid Drawing</i>	80
Gambar 6.12 penerapan prinsip <i>Appeal</i>	81

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Treatment</i>	15
Tabel 3.2 Jadwal pembuatan film animasi.....	77
Tabel 3.3 Biaya tenaga kerja tahap produksi	96
Tabel 3.4 Biaya tenaga kerja tahap <i>pasca</i> produksi.....	96
Tabel 3.5 Biaya tidak langsung.....	96
Tabel 3.6 Biaya <i>mastering</i> film.....	97
Tabel 3.7 Biaya <i>merchandise</i> dan pameran film.....	97
Tabel 3.8 Total biaya pembuatan film	97

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknik pembuatan film animasi 2D frame by frame saat ini bukanlah suatu hal baru dan teknik ini diterapkan dalam proses pembuatan animasi “Gadis Kecil” dikarenakan teknik 2D frame by frame merupakan teknik yang proses pembuatannya cukup mudah dan fleksibel namun memakan waktu cukup lama. Walaupun begitu film animasi “Gadis Kecil” ini dapat selesai tepat waktu karena teknik pembuatan animasi yang digunakan sudah dikuasai dan kesulitan dalam pembuatan animasi ini dapat diatasi. Teknik pembuatan animasi frame by frame merupakan teknik yang umum yang telah digunakan di beberapa studio animasi Indonesia dan internasional, jadi jika ada suatu proses yang menghambat pembuatan animasi ini karena masalah teknis, hal itu dapat diatasi dengan mudah karena sumber referensinya pun banyak tertera di internet. Judul “Gadis Kecil” diambil karena ingin memfokuskan cerita kepada gadis kecil, walaupun tokoh utama tetaplah sang monster, hal ini akan memberikan kesan *plot twist* dan *surprise* kepada penonton.

Film animasi bergenre *fantasy* ini, mempunyai visualisasi yang cukup vulgar dan menampilkan kekerasan, maka film ini tidak diperuntukan untuk anak – anak dan difokuskan kepada penonton remaja hingga dewasa saja.

Dalam teknik pembuatan animasi 2D, banyak teknik yang dapat digunakan, misalkan teknik animasi *puppet* seperti dalam film *Yamisyibai*, teknik animasi *rigging* seperti film *J-town* dan masih banyak lagi, namun menggunakan teknik *frame by frame* 2D animasi dalam pembuatan animasi ini supaya tidak menghilangkan kesan *tradisional drawing* walaupun menggunakan teknik digital, penulis juga tidak terlalu merapikan *outline* di animasi tersebut supaya kesan visualisasi film tidak terlalu monoton.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut adalah rumusan masalah:

1. Membuat film animasi pendek “Gadis Kecil” menggunakan tehnik dua dimensi (2D) agar lebih efisien.
2. Membentuk *visualisasi* dari film animasi “Gadis Kecil” agar sesuai dengan alur cerita.
3. Membuat film animasi “Gadis Kecil” dapat dinikmati oleh kalangan *audience* remaja hingga dewasa.

C. Tujuan

Tujuan utama penciptaan film animasi 2D “Gadis Kecil” :

1. Untuk diajukan ke *event* dan festival film animasi.
2. Memperkenalkan salah satu tehnik pembuatan animasi (2D) *frame by frame*.
3. Sebagai sarana hiburan.

D. Sasaran

Target audien penciptaan film animasi 2D “Gadis Kecil” ini adalah :

Usia : 17 tahun keatas

Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun

Status sosial : Semua kalangan

E. Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir dari film animasi 2D “Gadis Kecil” dengan teknik digital *drawing frame by frame* yaitu apabila telah melalui tahapan-tahapan produksi yang harus dilalui, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh. Total durasi 5 menit dengan jumlah *frame 24 frame persecond* sudah termasuk *bumper opening* dan *credit title*. Berikut tahapan-tahapan yang harus dilalui :

1. Praproduksi

a. Penulisan cerita

Melakukan *brainstorming* terlebih dahulu agar cerita yang akan dibuat dapat benar-benar terwujud. Diawali dengan membuat *storyline*, sinopsis hingga naskah cerita yang nantinya akan ditulis dengan lengkap dan jelas dari awal masalah hingga akhir penyelesaiannya.

b. Design character

Karakter dari film animasi “Gadis Kecil” merupakan seorang gadis, menggunakan pakaian bertudung untuk menutupi sebagian tubuhnya dikarenakan badannya sering mendapat pukulan dari keluarga tiri dan monster yang seluruh badannya ditutupi bulu, berkepala tengkorak manusia tanpa daging dan kulit. Hal ini didasarkan dengan pertimbangan ciri khas suatu karakter dan kesesuaian dengan alur cerita.

c. Skenario

Naskah cerita yang sudah lengkap dengan deskripsi, kemudian dijabarkan yang di dalamnya terkandung pembagian *scene*, babak dan deskripsi mengenai tempat, waktu, penokohan. Beberapa hal yang bersifat tidak mutlak yaitu adanya petunjuk-petunjuk teknis kamera, seperti pergerakan kamera dan besar kecilnya subjek hasil tangkapan kamera.

d. *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* sesuai naskah dan di dalamnya sudah menggambarkan tampilan animasi, pengambilan *angle* kamera, lokasi, situasi, kondisi, ekspresi tokoh.

e. *Stilomatic*

Pembuatan urutan adegan gambar yang dibuat menjadi sebuah video dengan durasi kurang-lebih 5 menit, sudah menunjukkan gambaran jelas tampilan karya animasi nantinya, namun masih berupa gambar diam dari pengembangan *storyboard* yang disusun menjadi satu dari awal hingga akhir dan di dalamnya terdapat unsur *sound effect* sehingga dapat menjadi acuan dan mempermudah *animator* dalam proses *animating*.

f. *Asset, Properti dan Background.*

Pembuatan *aseet*, *properti* dan *background* yang sebelumnya hanya berupa sketsa dari *storyboard*, menjadi siap dipakai dalam proses produksi.

2. Produksi

a. *Animate*

Animasi menggunakan teknik *drawing 2D frame by frame* dengan *frame rate 24fps*. *Staging*, dramatisasi karakter, *ease in ease out*, *arc*, *follow trough*, *secondary action*, dan prinsip animasi lainnya banyak digunakan pada tahap ini.

b. *Music Scoring*

Music dan *sound effect* yang digunakan disesuaikan dengan film animasi agar sesuai dan mampu membangun suasana yang mendukung cerita, *music* latar diciptakan sendiri agar lebih sesuai dengan cerita film

dan untuk *sound effect* akan menggunakan *sound effect* yang *free lesence*.

3. Pascaproduksi

a. *Rendering Per Shot*

Rendering pada *software* 2D dilakukan per *shot*, yang di dalam satu *shot* sudah terdapat karakter lengkap dengan *background* dan *asset*. Supaya jika ada kesalahan tidak perlu *full render* yang memberatkan serta memakan waktu, namun hanya perlu render pada *shot* yang direvisi.

b. *Compositing*

Menggabungkan animasi per *shot* dengan teknik *compositing*. Mengatur bagaimana baiknya sehingga nampak menyatu antara *shot* satu dan *shot* lainnya dan memberikan efek khusus digital seperti efek lebih *dark* dan lebih mencekam atau efek lainnya. Efek visual pada film dikerjakan pada tahap ini.

c. *Editing*

Melakukan *import file* dan menggabungkan video hasil *rendering file compositing* dengan *background music original* dan *sound effect* bebas pemakaian (*free license*).

d. *Mastering*

Karya yang telah selesai melalui proses *editing* selanjutnya akan dimasukkan ke dalam media *hard drive* agar mudah diputar pada media *player*.

Titik-titik proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Dari awal hingga akhir jika semuanya telah terpenuhi maka karya animasi sudah selesai dan siap diujikan serta dipublikasi.